

# Informatik in der Grundschule - was tun, woran denken?

Beitrag von „Th0r5ten“ vom 4. September 2019 19:58

Ich arbeite an einer zweizügigen Grundschule. In meiner Stadt werden nach und nach alle Schulen gut mit Geräten versorgt: An meiner Schule sind das ein Klassensatz Notebooks und ein halber Klassensatz Ipads. Vier Räume sind bereits mit Interaktiven Whiteboards ausgestattet, bei den weiteren Räumen kommt das noch. In den meisten Räumen gibt es WLAN (einen Computerraum gibt es allerdings nicht).

Wir können in jeder Klasse eine bis zwei Stunden doppelt besetzen, in denen ich mit der KL in der Klasse bin. Vorgesehen ist, dass ich ab Oktober Informatik-Stunden unterrichte (so nenne ich sie jedenfalls für mich) und dass wir gucken, wie sich die Geräte im weiteren Unterricht einsetzen lassen. Ich bin selbst kein Computer-Freak, aber ein gewisses Interesse und ein paar Vorkenntnisse sind da. Bei den Kolleginnen ist beides weniger ausgeprägt. Die Vorkenntnisse der Kinder sind natürlich unterschiedlich. Wenn ich mich auf das verlasse, was sie bereits in der Schule gelernt haben, kann ich wenige oder keine Kenntnisse voraussetzen (fehlende Ausstattung und kaum Doppelbesetzungen in der Vergangenheit).

Ich habe von der Schulleitung viel Freiraum, was die Gestaltung der Informatik-Stunden angeht. Das ist toll, mir fehlt aber ein wenig der Austausch mit Kollegen. Daher würde ich mich freuen, wenn ich hier etwas Feedback zu meinen Überlegungen bekomme, die unten folgen. Was denkt ihr dazu? Gibt es Wichtigeres, das ich außen vor gelassen habe? Was würdet ihr in solchen Informatik-Stunden vermitteln? Außen vor lasse ich mal, was um den Unterricht herum noch organisiert werden muss: Benutzerkonten, Netzwerk, Einbindung der Whiteboards etc.

- Start in allen Klassenstufen mit dem Bergedorfer Computer-Führerschein für Klasse 3/4 von Persen. Der ist sehr umfangreich und kleinschrittig. Ich würde ihn als Leitfaden benutzen, um Grundlagen zu Vermitteln: Computer ein- und ausschalten, Programme starten und beenden, Dateien öffnen und schließen, Umgang mit der Tastatur etc. Vielleicht auch angelehnt an den Medienpass NRW, den muss ich mir aber noch ansehen.
- In Klasse 1 und 2 war es das vielleicht schon, je nach Absprache mit den Klassenleitungen. Denkbar wären Word, Benutzung des Browsers, gezielter Einsatz von Apps in Deutsch, Mathe oder Sachunterricht etc.
- In Klasse 3 und 4 habe ich zwei größere Projekte vor. Entweder beides in beiden Klassenstufen oder Webseiten in Klasse 3, Programmieren in Klasse 4.
- **Webseiten:** Ich habe einen Webseiten-Generator gefunden, der im Grunde funktioniert wie ein Content Management-System: Die Kinder geben ihrer Website einen Titel und wählen ggf. ein passendes Bild aus. Das Layout der Seite ist dann im Wesentlichen vorgegeben. Die Kinder erstellen selbst Menüpunkte und füllen diese mit Texten, Bildern, Audios oder Videos. Sie müssen dazu nur auf einen Button oder in ein Eingabefeld klicken

können, mit der Tastatur umgehen können, Dateien öffnen und speichern können. Die Bedienung des Webseiten-Generators selbst ist nicht schwierig. Die fertige Website kann veröffentlicht werden und ist dann unter einer Domain wie <http://www.anbieter.de/content-27> erreichbar. Die Kinder könnten so praktisch anwenden, was sie beim Computer-Führerschein gelernt haben und die Anbindung an den Sachunterricht läge auf der Hand. Die Webseiten wären eine weitere Präsentationsmöglichkeit neben den gängigen Plakaten.

- **Programmieren 0:** In einem ersten Schritt würde ich den Kindern gerne ohne Computer vermitteln, was Programmieren eigentlich ist. Stichwort offline Programmieren oder unplugged Programmieren. Z. B. indem sie sich gegenseitig mit Hilfe von Anweisungen über ein Spielfeld steuern (drehe dich nach rechts, nach links, gehe vor etc.). Man könnte auch was basteln.
- **Programmieren 1:** Dann würde ich gerne mit Scratch arbeiten und mit den Kindern einfach(st)e Geschichten, Spiele oder Quizes programmieren (Kinder also als Programmierer). Daneben würde ich selbst für die Kinder Aufgaben programmieren, die die Kinder in meinem Musikunterricht lösen müssten (Kinder also als Benutzer). Denkbar wäre es auch, dass Scratch z. B. zur Leistungsüberprüfung mal in anderen Fächern eingesetzt wird, je nachdem, wie sich die Kolleginnen dafür begeistern werden oder wieviel Zeit ich dafür haben werde. Hier bekommt man eine Idee von Scratch, ein bisschen nervig sind diese Videos meistens, so auch dieses: <https://www.youtube.com/watch?v=98awWpkx9UM>
- **Programmieren 2:** Zweiter Schritt wäre es, den Kindern zu vermitteln, wo es überall Computer gibt und dass sich auch diese kleinen Geräte programmieren lassen. Meine Wahl wäre der Calliope mini. Diese Videos sind ganz nett: <https://www.youtube.com/watch?v=cVmtsJWxEUo> und <https://www.youtube.com/watch?v=k2Hf3UIaXS4>